White Box

Fantastic Medieval Adventure Game

White Box: Fantastic Medieval Adventure Game
Руководство игрока и домашние правила

Игра создана Чарли Мэйсоном (Seattle Hill Games) и полностью
совместима с игрой "Swords & Wizardry: White Box" от Frog God Games.

Отредактировано, свёрстано и дополнено/урезано домашними правилами Эмергентом666 на базе перевода Петра Бойкова. Выражаю благодарность Цирку и всей игровой группе «Бога Мелочей» как ответственных за появление практически всех домашних правил, упомянутых далее по тексту. И эти добавления чертовски хороши! И да, в рамках этого материала не предполагается игра за демихуманов. Просто потому что я могу.

От автора игры

Когда я открывал для себя возрождение старой школы в настольных ролевых играх, мне нравилась каждая прочитанная игра, но одна выделялась из всех своей гибкостью: " Swords & Wizardry: White Box". Её краткость была как глоток свежего воздуха среди современных сказочных настольных ролевых игр, представляющих собой многословные и толстые тома. Она оставляла желать лишь одного: лучшей подачи. Годами я ждал что кто-то исправит это, приведёт игру в более удобную и приятную форму, но тщетно. Однажды я решил, что хватит ждать, что никто кроме меня не сделает этого. Всё что у меня было — воля к победе и неплохие навыки обращения с Microsoft Word. Так было положено начало White Box: Fantastic Medieval Adventure Game.

Результат сего труда перед вашими глазами.

Искренне надеюсь, что эта книга будет легка для понимания и использовании, что она станет основой для бесчисленных приключений в воображаемых мирах.

Приступим!

— Чарли.

Глава 1. Начало

В White Box участники делятся на рефери и игроков. Игрокам для начала игры необходимо создать персонажа. Это дело простое: надо бросить кубики для определения основных характеристик, выбрать класс и купить снаряжение. Вся остальная работа по предподготовке игры ложится на плечи рефери, но в этом Руководстве Игрока данные вопросы затронуты не будут.

Первое правило

Главное правило White Box заключается в том, что рефери волен вносить изменения в правила. Это не значит, что рефери будет менять их постоянно как ему вздумается. Дело в том, что в правилах многое опущено или не написано, и часто намеренно, ведь придумывание своих правил — важная часть веселья от настольной ролевой игры. Чаще всего рефери будет консультироваться с вами насчёт внесения

тех или иных изменений в правила, и после этого они обязаны выполняться. Ряд домашних правил уже внесён в этот текст, и, вполне вероятно, эти изменения будут происходить и дальше. В играх старой школы это нормальный процесс и одна из граней творчества за игровым столом. Появление домашних правил означает, что игра стала больше подходить играющим в неё.

Кости

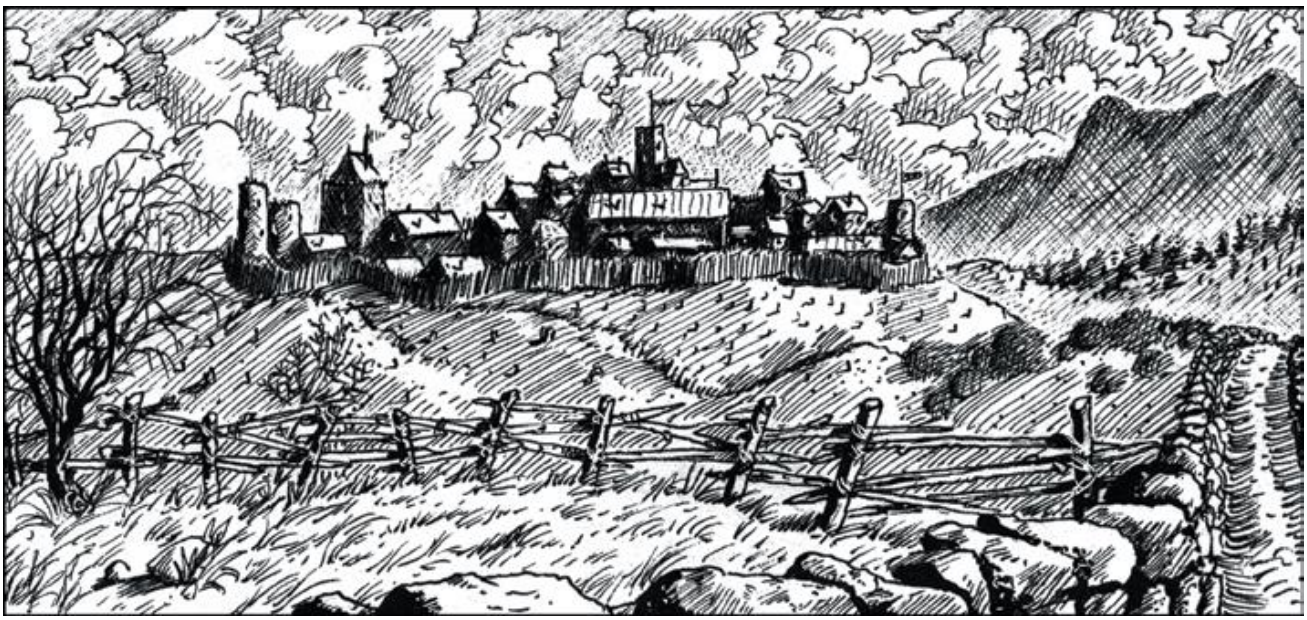
В White Box используется разные игральные кости, и обычно они отмечаются сообразно числу сторон. Например, четырёхгранник записывается так: "d4". Если правила предписывают бросить "3d4" — значит нужно бросить три четырёхгранника (или один, но трижды) и сложить выпавшие результаты. Прочие кости (шестигранник, восьмигранник, десятигранник, двенадцатигранник и двадцатигранник) работают совершенно так же.

Если же правила предписывают бросить "d100", также "d%" (стогранник или процентник), следует бросить два разных d10, один для разряда единиц, второй для десятков. Например, если выпадает 7, а затем 3, получается 73.

Если выпадают два ноля, считается, что выпало 100. Таким образом, ноль никогда не выпадает.

Листы персонажа

Листы персонажа предназначены для того, чтобы записывать сведения о персонажах, упрощая доступ к ним и для игрока, и для рефери. Учитывая простоту White Box, можно было бы записывать все сведения о персонаже на листочке размером с игральную карту, а его вещи на другой стороне, но разработчиками был придуман более удобный лист, и его можно найти здесь: ссылка. Лист персонажа открывается в гугл-таблицах и его можно скачать в формате excel или сохранить копию на свой гугл-диск.



Характеристики

Сила

Сила отражает грубую мощь. Сила – главная характеристика для воинов, поэтому они получают пятипроцентную прибавку опыта за высокое значение силы (15+). Также воины добавляют (или вычитают) модификатор силы для бросков попадания и урона оружием ближнего боя.

Ловкость

Ловкость — совокупность проворства и скорости. Она является главной характеристикой для воров. Высокое значение ловкости (15+) позволяет прибавлять единицу к броскам на попадание дальнобойным оружием (например, из лука), а низкое (6-) - вычитать единицу. Также модификатор ловкости влияет на класс брони персонажа.

Телосложение

Телосложение отвечает за здоровье и выносливость. Высокое значение телосложения (15+) добавляет единицу к значению, выпавшему на кости хитов, а низкое (6-) наоборот, вычитает единицу.

Интеллект

Интеллект отражает знания, остроту ума и способность к решению необычных задач. Высокий интеллект даёт персонажу дополнительные языки: по одному за каждое очко сверх 10. Интеллект — главная характеристика магов, и при высоком её значении (15+) они получают пятипроцентную прибавку к опыту.

Мудрость

Мудрость определяет проницательность, внимательность и здравомыслие. Каждый персонаж получает пятипроцентную прибавку к опыту при высоком значении мудрости (15+). Клирики же получают десятипроцентную прибавку, так как мудрость — главная характеристика клирика.

Харизма

Харизма отвечает за личную притягательность и лидерские способности. При высоком значении харизмы (15+) все персонажи получают пятипроцентную прибавку опыта. Харизма влияет на проверки лояльности спутников персонажа. Также от харизмы зависит предельное количество наёмников, нанятых для особых видов задач: капитанов, убийц и пр., а также вступивших в отряд существ. На простых солдат, грузчиков и факелоносцев эти ограничения не распространяются.

Значение харизмы	Максимум наёмников	Модификатор при проверке лояльности
3—4	1	-2
5—6	2	-2
7—8	3	-1
9—12	4	0
13—14	5	+1
15—16	6	+2
17—18	7	+2

Хит-пойнты

Хит-пойнты (или HP) отражают количество урона, которое персонаж способен выдержать прежде, чем умрёт. Они определяются исходя в соответствии с костью хитов (или HD): сначала он бросает шестигранник для определения начальных хит-пойнтов, а потом, при получении уровней получает новые кости хитов (и, соответственно, возможность его бросить и увеличить свои хит-пойнты) в дополнение к имеющимся (впрочем, иногда не целый кубик, а только прибавку в виде числа – сверяйтесь с таблицами в Главе 2. Классы). Например, если игрок начинает бойцом первого уровня с HD = 1+1, то для получения начальных хит-пойнтов он должен бросить один шестигранник (1d6) и прибавить к выпавшему результату единицу.

Мировоззрение

В игре выделяют три типа мировоззрения персонажа: законное, хаотическое и нейтральное. В целом, Закон соотносится с добром, Хаос со злом, а Нейтральность означает, что нравственность персонажа нельзя определить однозначно.

Уход на покой

В White Box обычный человек — это персонаж 0 уровня с 1d6 хитов. Персонаж 1 уровня обладает бóльшим опытом, персонажи 4-7 уровня — это известные герои, а добравшиеся до 8-10 уровня — легендарные личности вроде Конана или Джона Картера.

Те, кто забирается выше 10 уровня являются крайне целеустремлёнными (вплоть до одержимости) личностями. Получение подобной мощи всегда требует тех или иных жертв, и обычно связано с магией или сверхъестественными силами (к примеру, становление личом). Другими словами, 10 уровень определяет «лимит для смертного», а те, кто хотят большего должны перейти барьер смертности, рискуя при этом своей человечностью. Не случайно существует столько историй про безумных архимагов или одержимых демонами антигероев, которые заплатили за свои силы ужасную цену.

Глава 2. Классы

White Box предлагает четыре класса: клирик, воин, маг и вор.

Клирик

Этот класс описывает вооружённых жрецов, служащих убеждениям, вере или божеству-покровителю. Игроки могут сами дополнять частности, если рефери не создал мифологию мира. Часто такие вещи возникают и укрепляются в процессе группового творчества на игре.

Клирики — борцы за свою веру и убеждения. Они могут быть устрашающими охотниками на ведьм, бесогонами, светлыми рыцарями веры или тайными служащими храмовых орденов. Так как многие способности священников дают защиту или исцеление, в сражениях они обычно выполняют задачи поддержки. Но это не значит, что они не могут в случае нужды встать плечом к плечу с воинами (хотя бы ненадолго). Клириков с нейтральным мировоззрением не существует, все они обладают либо законным, либо хаотическим мировоззрением.

Способности клирика

Ограничения оружия и доспехов

Из-за тайных обетов, связанных с верой, клирики могут использовать только дробящее оружие (дубинки, цепы, булавы и т. д.), а также им не позволено пользоваться оружием дальнего боя (кроме фляг с горящим маслом). Ограничений на доспехи у клириков нет.

Строительство храма

Достигнув десятого уровня, клирик получает титул патриарха. Если он захочет построить храм, то привлечёт верных последователей. Но стоит ему после этого поменять убеждения, и последует не только потеря последователей, но иногда и восстание.

Прибавка к опыту за мудрость

Мудрость — главная характеристика клириков. За высокое значение мудрости (15+) они получают десятипроцентную прибавку к получаемому опыту, 5% в общем порядке и 5% за высокое значение главной характеристики.

Изгнание нежити

Клирики могут использовать божественную силу чтобы защищаться от восставших мертвецов. Это единственная сверхъестественная способность первоуровневых клириков, однако на количество её использований не накладывается ограничений. Законопослушные клирики могут обращать неупокоённых в бегство, в то время как хаотические клирики успокаивают нежить и вынуждают мертвецов пропустить себя и свою группу.

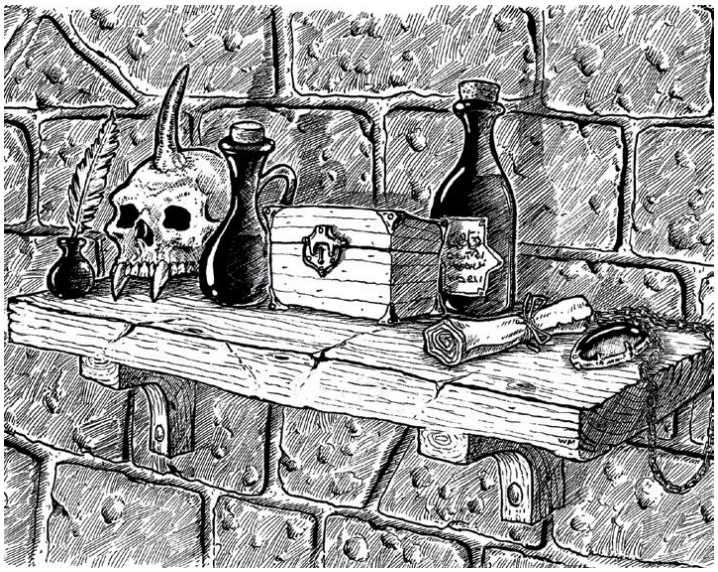
Заклинания

Клирики могут использовать божественные заклинания из определённого списка (см. Главу 6) сообразно своей таблице развития. Каждое утро клирик молится о даровании ему заклинаний, и он сам выбирает, какие просить. Клирик не может творить заклинания без святого символа.

Жрец может создавать свитки с заклинаниями

- Создание свитка жрецом занимает d6 день на круг заклинания и стоит 500 зм на круг
- Для чтения жреческих свитков не нужно использовать заклинание чтение магии (read magic)
- Жреческие свитки могут применять любые классы

Уровень	Очки опыта	Кость хитов	Бонус к попаданию	Количество доступных в день заклинаний разных кругов				
				1	2	3	4	5
1	0	1	+0	-	-	-	-	-
2	1500	2	+0	1	-	-	-	-
3	3000	3	+0	2	-	-	-	-
4	6000	3+1	+1	2	1	-	-	-
5	12000	4	+1	2	2	1	-	-
6	24000	5	+2	2	2	1	1	-
7	48000	6	+2	2	2	2	1	1
8	96000	6+1	+3	2	2	2	2	2
9	192000	7	+4	3	3	3	2	2
10	384000	8	+5	3	3	3	3	3



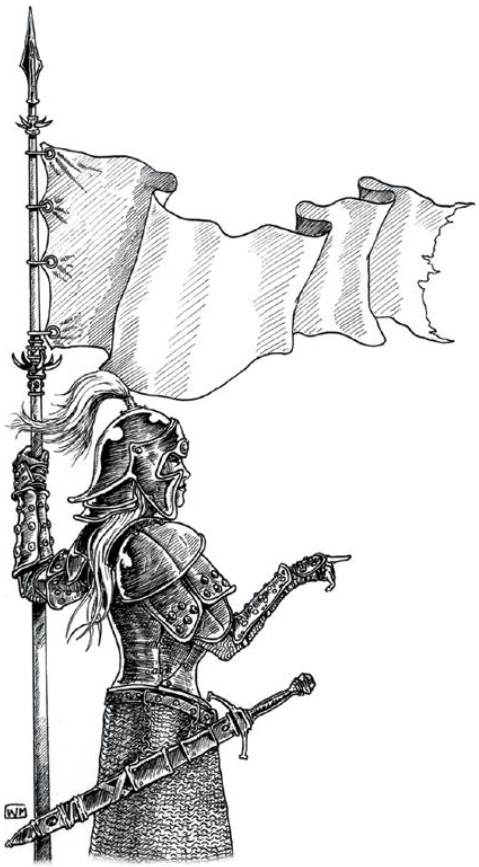
Изгнание нежити

При попытке изгнать нежить бросается 3d6 и в соответствии с таблицей ниже выносится решение об исходе изгнания. Если результат броска равен или превышает число в таблице, вся нежить соответствующего значения кости хитов будет бежать (или беспомощно дрожать) в течение следующих 3d6 боевых раундов. Если при использовании заклинания рядом находилась нежить с разными костями хитов, рефери бросает 2d6 и начинает обращать по одному существу, идя от меньшего HD к большему, пока не «кончится» цифра, выпавшая на 2d6. Значение “П” в таблице для законного клирика означает, что враг автоматически превращается в пыль и бросок не требуется.Для хаотического клирика «П» обозначает что нежить подчинена, и неупокоённые будут слушаться своего нового хозяина. При этом общее количество подчинённых соответствует уровню клирика. Хаотический клирик 5 уровня может управлять не более чем 5 созданиями, при чём в его отряде может быть не более 1 гуля и 2 зомби.

HD цели	Пример	Уровень клирика									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
меньше 1	Скелет	10	7	4	П	П	П	П	П	П	П
1	Зомби	13	10	7	4	П	П	П	П	П	П
2	Гуль	15	13	10	7	4	П	П	П	П	П
3	Призрак	17	15	13	10	7	4	П	П	П	П
4	Привидение	-	17	15	13	10	7	4	П	П	П
5	Мумия	-	-	17	15	13	10	7	4	П	П
6	Спектр	-	-	-	17	15	13	10	7	4	П
7	Вампир	-	-	-	-	17	15	13	10	7	4
8	Вампир	-	-	-	-	-	17	15	13	10	7
9	Вампир	-	-	-	-	-	-	17	15	13	10
10	Лич	-	-	-	-	-	-	-	17	15	13

Воин

Воин – это боец, воспитанный в битве, лучше других умеющий обращаться с доспехами и оружием. Воин может быть как налётчиком или бродячим самураем, так и средневековым рыцарем. Так как именно воины способны держать удар лучше других, они часто оказываются на передовой, лицом к лицу с гоблинами, драконами и прислужниками зла. Если ты воин, вся грязная работа частенько будет доставаться тебе.



Способности воина

Ограничения оружия и доспехов

Воины воспитываются, живут и умирают в битве. Благодаря этому они могут использовать любое вооружение.

Боевая ярость

Против врагов с HD = 1 и меньше воины получают число дополнительных ударов в боевой раунд, равное своему уровню. Воин 4 уровня в битве с зомби (HD = 1) может нанести 1 основной и 4 дополнительных удара.

Уровень	Очки опыта	Кость хитов	Модификатор попадания
1	0	1+1	+0
2	2000	2	+1
3	4000	3	+2
4	8000	4	+2
5	16000	5	+3
6	32000	6	+4
7	64000	7	+4
8	128000	8	+5
9	256000	9	+6
10	512000	10	+6

Строительство крепости

Достигший девятого уровня воин, решивший построить свою крепость, получает от местного правителя звание “барона” или “баронессы”. После этого он может, если хочет, нанять солдат, которые будут верны ему до самой смерти.

Прибавка к опыту за силу

Сила — главная характеристика воина, поэтому при высоком её значении (15+) он получает пятипроцентную прибавку к опыту.

Маг

Маги — загадочные люди, постигающие волшебную силу и тёмное колдовство. Лучше не вставать у них на пути. Да, на начальных уровнях они очень и очень уязвимы, что порождает необходимость в защите. Но по мере их усиления они становятся самыми сильными персонажами, получая возможность создавать волшебные предметы и управлять судьбами целых королевств.

Способности мага

Ограничения на оружие и доспехи

Постигая чуждое, маги проводят своё время в изучении волшебных книг и древних свитков, поэтому обычно у них нет никакого боевого опыта. Маги не могут использовать никакие доспехи, а из оружия могут держать только кинжал или посох.
Магу первого уровня даётся одна бесплатная книга заклинаний.

Использование заклинаний

В отличие от клириков, волшебникам нужны книги заклинаний. И обычно эти книги содержат далеко не все возможные заклинания. Читая книгу утром, маг отпечатывает волшебные слова в своём сознании, “подготавливаясь” к их произнесению. Когда заклинание срывается с уст, оно исчезает и из разума, и перед следующим его использованием нужно дождаться следующего утра и снова его заготовить. Количество заклинаний, которые маг может приготовить перед предстоящим днём определяется числом так называемых «ячеек» в памяти мага.
Маг начинает с заклинанием read magic и с тремя заклинаниями по выбору ведущего
Если чародей находит свитки, он может переписать их содержимое в свою книгу.
- Переписывание свитка в книгу занимает d6 дней на круг заклинания и стоит 100 зм на круг.
- Создание свитка волшебником занимает 1d6 дней на круг заклинания и стоит 100 зм на круг
- Маг может использовать свитки любого круга начиная с первого уровня

Прибавка к опыту за интеллект

Интеллект — главная характеристика мага, дающая ему при высоком значении (15+) пятипроцентную прибавку к опыту.

Строительство башни

На десятом уровне маг получает звание “ведьмы” или “волшебника” и может построить твердынь для своей библиотеки и исследовательских задач. Это привлечёт как наёмников, так и странных слуг вплоть до чудовищ (например, летающих обезьян). Обычно они все готовы поклясться магу в верности.

Уровень	Очки опыта	Кость хитов	Модификатор попадания	Количество доступных в день заклинаний разных кругов					
				1	2	3	4	5	6
1	0	1	+0	1	-	-	-	-	-
2	2500	1+1	+0	2	-	-	-	-	-
3	5000	2	+0	3	1	-	-	-	-
4	10000	2+1	+0	4	2	-	-	-	-
5	20000	3	+1	4	2	1	-	-	-
6	40000	3+1	+1	4	2	2	-	-	-
7	80000	4	+2	4	3	2	1	-	-
8	160000	4+1	+2	4	3	3	2	-	-
9	320000	5	+3	4	3	3	2	1	-
10	640000	5+1	+3	4	4	3	2	2	-
11	-	6	+4	4	4	4	3	3	-
12	-	6+1	+4	4	4	4	4	4	1

Создание своих заклинаний

Маги и клирики могут попытаться создать свои заклинания. Для этого необходимо потратить минимальную сумму в соответствии с кругом заклинания и нужное количество недель.
Минимальная сумма гарантирует 20% шанс успеха. Шанс можно увеличить вложением средств (к примеру, если вложить 10000 в создание заклинания первого круга - шанс успеха составит 100%).
Круг заклинания определяет ведущий, а уровень его создателя должен позволять ему сотворить созданное заклинание (нельзя создавать заклинание выше своих сил).

Круг заклинания	Мин. Сумма, зм	Необходимо на создание, недели
1	2000	1
2	4000	2
3	8000	3
4	16000	4
5	32000	5
6	64000	6

Вор

Исследуя древние захоронения и подземелья, многие обнажают мечи или применяют могущественное волшебство, но не воры. Эти ребята полагаются на хитрость и незаметность. Они умеют сражаться, но не вступают в открытый бой, предпочитая удары из тени или избежание опасностей, которые иной и не приметит. Среди воров нет места благородству, вся их жизнь — поиск возможностей быстро поднять денег. Но их навыки могут быть незаменимыми для искателей подземелий, а некоторые воры ещё и соблюдают негласный воровской уклад, запрещающий бесчестие в отношении товарищей.

Редко воры вооружены до зубов и часто полагаются на особые инструменты и отмычки. Когда дело доходит до боя, они уходят в темноту, готовые в любой момент всадить нож в открывшуюся спину.

Способности вора

Ограничения на оружие и доспехи

Воры проворны и обучены бою, поэтому могут использовать любое оружие. Однако, любой доспех тяжелее кожаного будет слишком сильно сковывать движения.

Удар в спину

Нападая на противника, не знающего о том, что он стал целью вора, вор получает «+2» к броску попадания. При успешном попадании вор дважды бросает урон и складывает полученные значения. Удар из-за спины работает только с колющим оружием ближнего боя для одной руки

Воровское ремесло

Воровское ремесло может быть использовано для совершения любых тайных или скрытных действий. Является ли то или иное действие подходящим для совершения проверки определяет рефери. Для определения успешности воровского навыка рефери совершает проверку в тайне от персонажа. Успехом является значение равное или меньшее целевого числа. Рефери не объявляет результат сразу после проверки, так как вор всегда думает, что он был достаточно ловок и незаметен. Понять, удалось ли задуманное можно только по последствиям.

Создание гильдии

Вор, достигший девятого уровня, может создать тайную гильдию, в которой он будет учить новичков и получать за это долю.

Прибавка опыта за ловкость

Ловкость — главная характеристика вора, дающая ему при высоком значении (15+) пятипроцентную прибавку к опыту.

Уровень	Очки опыта	Кость хитов	Модификатор попадания	Воровское ремесло
1	0	1	+0	2
2	1250	2	+0	2
3	2500	3	+0	2
4	5000	3+1	+1	3
5	10000	4	+1	3
6	20000	5	+2	3
7	40000	6	+2	4
8	80000	6+1	+3	4
9	160000	7	+4	4
10	320000	8	+5	5

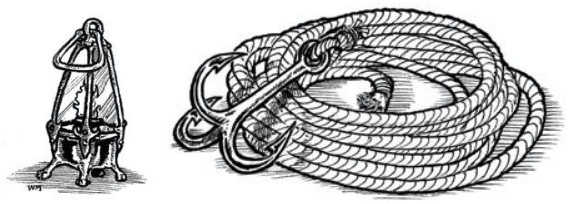
Глава 3. Снаряжение

Каждый персонаж начинает с 3d6*10 золотых монет на покупку снаряжения. В золотой монете (зм) десять серебряных (см), в серебряной - десять медных (мм). В таблице ниже приведены цены на основные предметы. Вы всегда можете попросить ведущего «продать» вам что-то, чего нет в этих списках.

Предмет	Цена, зм	Предмет	Цена, зм
Беладонна, пучок	10	Мешок (вместимостью 15 фунтов)	2
Верёвка, конопляная (50 футов)	1	Молоток	2
Верёвка, шёлковая (50 футов)	5	Огниво	5
Волчий яд, пучок	10	Паёк, походный (на день)	1
Воровские инструменты	25	Паёк, сухой (на день)	3
Заплечный мешок (вместимостью 30 фунтов)	5	Палатка	20
Зеркало (небольшое), стальное	5	Пузырь вина	1
Колышки, стальные (12)	1	Святая вода, небольшой пузырёк	25
Колышки, деревянные (12)	1	Священный символ, деревянный	2
Книга заклинаний (пустая)	100	Священный символ, серебряный	25
Крюк-кошка	5	Спальник	2
Ломик	5	Факелы (6)	1
Лопата	5	Фонарь	10
Масло (для фонаря), фляга	2	Чеснок (фунт)	10
Мех (для воды)	1	Чехол (для свитка или карты)	3
Мешок (вместимостью 15 фунтов)	1	Шест, десятифутовый	1

Экипировка и вес (хоумрулы им. С. Померанцева)

- Оружие и доспехи весят столько сколько указано
- 50 монет любой ценности весят 1 фунт
- Все вещи из списков экипировки весят 5 фунтов, за исключением:
    - 100 свечей весят 5 фунтов
    - 5 факелов весят 5 фунтов
    - 1 паёк (рацион) весит 1 фунт
    - Любой предмет, который вы считаете НЕ весит 5 фунтов весит столько фунтов, сколько вы скажете при согласии ведущего
- Некоторые предметы не весят ничего
- Вы должны представлять где находится у персонажа его экипировка



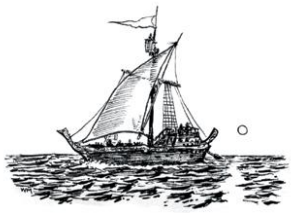
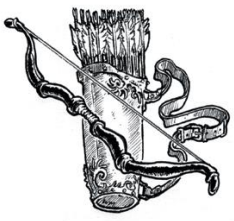
Средства передвижения и связанные с ними товары

Товар	Цена, зм	Товар	Цена, зм
Боевой конь, средний	100	Лодка	100
Боевой конь, тяжёлый	200	Лошадь, лёгкая верховая	40
Галера, небольшая	10000	Лошадь, тягловая	30
Галера, большая	30000	Мул	20
Конский доспех	320	Плот	40
Корабль (торговый, небольшой)	5000	Седло	25
Корабль (торговый, большой)	20000	Сумки. седельные	10
Корабль (военный)	40000	Телега	80
Крытый фургон	160		

Оружие дальнего боя

Оружие	Урон	Скорость стрельбы*	Дальность**	Вес	Цена, зм
Стрелы (20 шт)	-	-	-	1	5
Стрела, серебряная	-	-	-	1	5
Арбалетные болты (30 шт)	-	-	-	5	5
Лук, короткий	d6	2	50 футов	5	25
Лук, длинный	d8	2	70 футов	5	40
Арбалет, тяжёлый	d10	1/2	80 футов	5	25
Арбалет, лёгкий	d8	1	60 футов	5	15
Камни для пращи (20 шт)	-	-	-	1	1
Праща	d4	1	30 футов	1	2

*определяет, сколько раз в раунд можно выстрелить
**в пределах дальности (табличное значение) оружие стреляет с «+2», когда табличная дальность превышена вдвое - с «+1», втрое и дальше - без преимуществ

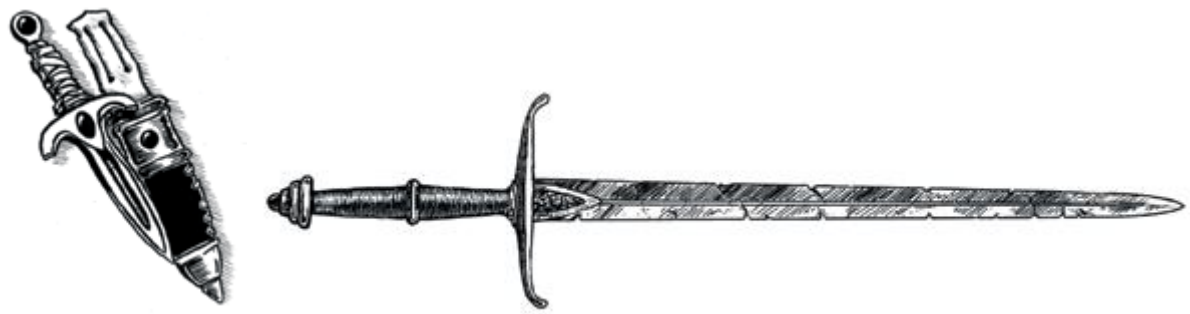



Оружие ближнего боя

Вы можете купить высококачественную и превосходную версию оружия из таблицы ниже. Высококачественное оружие стоит в 10 раз дороже и даёт бонус +1 к попаданию
Превосходное оружие стоит в 100 раз дороже и даёт бонус +1 к попаданию и +1 к повреждению

Оружие	Урон	Вес	Цена, зм
Секира^	d12	15	7
Лёгкий топор#	d6	5	3
Дубина+	d6	10	-
Кинжал	d4	2	3
Цеп	d8	15	8
Булава+	d8	10	5
Моргенштерн	d8	15	6
Полеарм^	d10	15	7
Копьё# - d6, можно держать в двух руках (+1 к повреждениям)	d6	10	2
Посох#^	d6	10	1
Меч, короткий	d6	10	10
Меч, длинный	d8	5	8
Меч, двуручный	2d6	15	15
Боевой молот+	d8	10	5

^ - двуручное
# - можно метать
+ - разрешено жрецу



Расчёт класса брони (КБ)

Чтобы вычислить класс брони, нужно руководствоваться следующим правилом: человек без доспеха имеет КБ равный 10. Высокая ловкость (15+) увеличивает КБ на единицу, низкая (6-) – уменьшает на единицу. Доспехи увеличивают это число, и в персонажа становится сложнее попасть. Чтобы найти результирующий класс брони, нужно прибавить к своему КБ бонус из таблицы ниже:

Доспехи

Доспех	Бонус к КБ	Вес	Цена, зм
Кожаный	+2	25	15
Кольчуга	+4	50	30
Латы	+6	75	50
Щит	+1	10	10

Наёмные услуги

Многим, особенно в начале пути, нужны помощники для сражений или переноски сокровищ, и таких помощников можно найти за деньги. Наёмников можно искать в корчмах и кабаках, можно вывешивать объявления, были бы деньги. Плата указана за неделю службы.

Тип наёмника	Недельная оплата, зм
Алхимик	250
Ассасин	500
Бронник	25
Воин	3
Инженер	200
Кучер	5
Капитан корабля	75
Кузнец	5
Моряк	3
Приручитель диких животных	125
Слуга (в т. ч. факелоносец)	2
Учёный	500
Шпион	125

Глава 4. Как играть в игру

После того как персонажи созданы, слово даётся рефери, который говорит, где начинается приключение и что сейчас могут видеть игроки. Игра может начаться в деревне землепашцев, может в густом и богатом городе, похожем на ежа из-за башен и храмов, может — в замке, может — в корчме, может — у врат древнего захоронения. После этого управление переходит в руки игроков, и они сами решают, что делают персонажи, спускаются ли они вниз по лестнице, нападают ли на дракона, разговаривают ли между собой и с персонажами рефери и т. п.

Рефери описывает результаты: лестница приводит к древней могиле, дракон бьёт в ответ и т. д. Нижеследующие правила помогают определять течение и исход таких событий, как сражения, получение опыта, перемещение, исцеление, смерти и прочих необходимых для игры.

Рефери и игроки работают вместе. Рефери управляет фэнтезийным миром вокруг, а игроки – персонажами в нём. Эпическая история восхождения персонажа – это работа игрока, который играет в мире, созданном рефери.

Получение опыта

Персонажи получают очки опыта (XP) за победы в сражениях и растрату полученных на приключении сокровищ. При накоплении достаточного количества опыта происходит повышение уровня. Награда за чудовищ указана в их описаниях и известна судье, а награда за сокровища рассчитывается по правилу «1 золотая монета = 1 очко опыта». Почему даётся опыт за золото? Потому что каждая монетка — показатель проявленной смекалки. Если давать опыт только за победы над врагом - никак не получится наградить смышлёную группу, которая использовала хитрость, скрытность, обманы и трюки для того чтобы обмануть дракона и забрать всё его золото.

У каждого персонажа есть главная характеристика, определяемая его классом. Главная характеристика определяет общий бонус к получаемому опыту. К примеру, если рефери заявляет что каждый персонаж получил 1000 опыта, игрок с бонусом 10% получит 1100 опыта.

Время

Ваш рефери будет следить за идущим временем во время игры. Вам стоит знать о существовании следующих единиц измерения времени в игре – «ходы» и «боевые раунды». Ходы (продолжительностью 10 минут) используются чтобы отслеживать перемещение, действия и расход ресурсов, когда персонажи находятся в опасной среде. Более короткие боевые раунды (длятся 1 минуту) используются когда завязывается битва.

Передвижение

Скорость рассчитывается в десятках футов в ход по соответствующей таблице.

Осторожное движение используется при исследовании, когда игроки ищут ловушки, тайные двери и т.п.. Бег — при попытках убежать от кого-то или добраться куда-то побыстрее.

Боевая скорость используется в сражении, когда время делят на круги, а не ходы.

Загруженность	Скорость
0—75	12
76—100	9
101—150	6
151—300	3

Вид движения	Скорость
Осторожное	Половина
Обычное	Обычная
Бег	Удвоенная
Боевое	Треть

К примеру, персонаж с нагруженностью 110 фунтов может за 10 минут пройти 60 футов, пробежать 120 или прокрасться 30. В бою этот персонаж сможет преодолеть за раунд только 20 футов.

Движение на свежем воздухе

При движении на свежем воздухе стоит принимать скорость из таблицы выше как «мили в день». Используя форсированный марш, группа может передвигаться вдвое быстрее, но при этом не может картографировать и рискует чаще встречать противников и быть ошарашенной перед боем. Боевая скорость на свежем воздухе высчитывается как «(скорость/3)*10 ярдов» Например, при скорости 9 можно пройти 9 миль в день, 18 миль в день при использовании форсированного марша и 30 ярдов за боевой раунд. Рефери снизит скорость, если группа идёт по неудобному бездорожью, например, топям или скалам.

Двери в подземельях

Двери подземелий огромные и тяжёлые, и даже если на них нет замков - их бывает очень сложно открыть. Персонажи открывают дверь при выпадении «1—2» на d6 (с применением модификатора силы). Оставленные позади открытые двери захлопываются обратно. Чудовища открывают двери без сложностей и проверок.

Свет

Факела и лампы рассекают тьму на 30 футов. Факел горит 1 час (шесть ходов), а лампа сжигает флягу масла за четыре часа (24 хода). Неся свет, никого не застанешь врасплох. Все чудовища прекрасно видят в полной тьме, если не зачарованы игроками и не являются частью игровой группы.

Подслушивание под дверьми

Персонаж успешно подслушает при «1» на d6. Успех значит что игрок услышал звук (если он есть за дверью), но не подразумевается, что он тут же в деталях понимает, кто или что его издаёт.

Тайные двери

Если заявлено обыскивание стен, тайная дверь находится при «1—2» на d6. Обыск площади в десять на десять футов занимает 1 ход.

Ловушки

Большинство ловушек срабатывает при «1—2» на d6 (если на них попался игрок). При падении в яму урон составляет d6 за каждые 10 футов глубины.

О поиске ловушек и тайных дверей

Бросков кубика не требуется если игроки в достаточной форме объясняют, что они делают чтобы найти тайный проход или ловушку. К примеру, если сдвиг кирпича на стене приводит к открытию прохода, то заявки «я осматриваю кирпичи на северной стене в поисках чего-нибудь необычного» достаточно для нахождения прохода. А вот заявка «я обыскиваю северную стену в поисках тайного прохода» может привести к тому что рефери попросит бросить кубик.

Сражение

Когда игроки встречают врагов, порядок событий определяется так:

Судья определяет, застал ли кто-то кого-то врасплох. Если так, противник получает возможность сходить или ударить вне очереди. Сторону застали врасплох если она выбросила «1» или «2» на d6.

1) Определяется инициатива. Бросается по кубику для каждой стороны (не для каждого воина). Одинаковые значение перебрасываются.
2) Выигравшие очерёдность ходят первыми.При этом порядок действий следующий: Все кто может и хочет колдовать заготовленные заклинания - колдуют
    a) Все кто может и хочет заготовить заклинание - заготавливают
    b) Все кто может и хочет атаковать в дальнем бою (и при этом не колдовали и не заготавливали заклинание) - атакуют
    c) Все кто может и хочет двигаться (и при этом не колдовали, не заготавливали заклинание и не атаковали в дальнем бою) - двигаются
    d) Все кто хотят сделать что-то (и при этом не колдовали, не заготавливали заклинание и не атаковали в дальнем бою) - делают что-то, при этом если персонаж двигался, то он может сделать далеко не всё
    e) Все кто хотят атаковать в ближнем бою (и при этом не колдовали, не заготавливали заклинание, не атаковали в дальнем бою, не делали что-то) - атакуют
    f) Все кто хотят спрятаться за укрытием (и при этом не колдовали, не заготавливали заклинание, не атаковали в дальнем бою, не двигались и не делали что-то) - прячутся за укрытием, если таковое есть
3) Ходит вторая сторона.
4) Если бой не закончился, определяется очерёдность для следующего раунда.

Бросок на попадание

При ударе или выстреле игрок бросает d20 и добавляет/вычитает к броску модификаторы от чар, модификаторов или уровня персонажа (см. таблицы классов в Главе 2). Обратите внимание, что все классы получают штраф на попадание в ближнем бою (сила) и дальнем бою (ловкость) при отрицательном модификаторе соответствующей характеристики. Также все классы получают штраф к урону в ближнем бою при отрицательном модификаторе силы, минимальный урон: «-1».
Положительные же модификаторы получают только воины (в ближнем бою при значении силы «15+») и воры (в дальнем бою при значении ловкости «15+»).
Если удар успешен, он наносит урон, то есть, бросается кубик и добавляются все поправки, если есть. Полученное число вычитается из хит-пойнтов жертвы.

Урон и смерть

Когда персонаж (или существо) получает урон, это число вычитается из его хит-пойнтов. При нуле хит-пойнтов наступает смерть.

Лечение

Вдобавок к волшебству, можно лечиться естественно: 1 хит-пойнт за день непрерванного отдыха. За четыре недели отдыха восстанавливаются все персонажи, независимо от количества хит-пойнтов.

Невидимые противники

Если ты не видишь противника, но примерно понимаешь его расположение, то нападать можно с «-4» к броску удара. Используя невидимость, помни, что чудовища с развитым нюхом или слухом, а также иные из достаточно сильных (более, чем с шестью HD) иногда смогут тебя почуять. Рефери определит вероятность.

Масло

Подожжённое масло будет гореть два хода, нанося d6 урона при попадании по классу доспеха, который определяет рефери в зависимости от размера жертвы.

Ближний бой

В ближнем бою можно бить оружием, удерживаемым в руке, например, мечом, копьём, кинжалом. Находящимися в ближнем бою считаются персонажи в десяти футах друг от друга или ближе.

Дальний бой

Дальним ударом считается выстрел или метание. При дальнем ударе в сражающихся в ближнем бою нельзя выбрать, в какого врага (или друга!) попадёшь.

Мораль

Некоторые враги, например, безумные или неупокоенные, сражаются до уничтожения. Но большинство не вступит в заранее проигранный бой, а вместо этого отступит, сбежит или сдастся.

Бросок	Храбрость
2 или менее	Сдача
3—5	Побег
6—8	Попытка удержаться
9—11	Попытка получить преимущество
12	В бой!

Сделки и договоры

Некоторых сражений можно избежать, договорившись (в том числе, соврав). Если враг превосходит числом или несёт сокровищ, хорошим решением будет избежать боя — или хотя бы отложить его до лучших обстоятельств.

Лояльность

Когда неигровой персонаж попадает в трудное положение, рефери может решить сделать проверку его лояльности. Для этого он бросает 3d6, применяет модификатор харизмы нанимателя и сверяется с таблицей.

Хорошее отношение, уважение и доля сокровищ могут давать прибавки к проверке верности, тогда как оскорбления и плохое обращение повлияют в противоположную сторону. Неигровые персонажи тоже имеют личности, и не всегда хотят того что хочет игрок.

Значение проверки	Лояльность
3	Предательство
4—5	-2 к следующей проверке
6—8	-1 к следующей проверке
9—12	Средняя
13—15	+1 к следующей проверке
16—17	+2 к следующей проверке
18	Безоговорочная

Спасброски

Иногда требуется совершить бросок для спасения от чего-либо, и при успехе вред будет уменьшен или предотвращён. Для успешного спасброска необходимо чтобы двадцатигранник показал целевое или большее число. Целевое число зависит от уровня персонажа:

Уровень	Спасбросок
1	14
2	13
3	12
4	11
5	10
6	9
7	8
8	7
9	6
10	5

Запомните!

White Box — это свободная ролевая игра. Это значит, что правил в ней немного. За справедливое и беспристрастное решение не покрытых правилами задач в ответе рефери. И нет, игроки не играют против рефери, хоть он и есть тот, кто создаёт ловушки, опасности и противников для игроков. Нет, нет, вместо этого они работают с ним сообща, создавая историю. Место, где она будет развиваться создаст рефери, а игроки в этом месте будут управлять персонажами. Очевидно, если они будут глупы и неосторожны, это будет очень короткая история. Но это не значит, что их убьёт рефери, ни в коем случае: он только создал опасность, а затем лишь справедливо судил.

Глава 6. Заклинания и волшебство

Только клирики и маги могут использовать заклинания. Воины и воры могут использовать только жреческие свитки.

Список заклинаний клирика

Первый круг	Второй круг
Защита от беспорядка (закона)	Благословить (проклясть)
Исцелить (нанести) лёгкие раны	Говорить с животными
Найти беспорядок (закон)	Найти ловушки
Найти чары	Удержать личность
Очистить (испортить) еду и напитки	
Свет (тьма)	

Третий круг	Четвёртый круг
Исцелить (навести) болезнь	Говорить с травами
Найти предмет	Защита от беспорядка (закона). десятифутовая
Свет (тьма), навеки	Исцелить (нанести) нешуточные раны
Снять проклятие	Обезвредить яд
	Превращение палок в змей

Пятый круг	Шестой круг
Задание	Божественные заклинания
Поднять мёртвого	шестого разряда
Рой	смертным неподвластны
Связь	
Снять чары беспорядка (закона)	
Создать еду и напитки	

В скобках указана обратная версия заклинания. Только рефери знает, что ждёт законного клирика, дерзнувшего прибегнуть к этому нечистому колдовству.

Список заклинаний мага

Первый круг	Второй круг
Держать проход	Волшебный замок
Защита от беспорядка	Воображаемые силы
Найти чары	Найти беспорядок
Очаровать личность	Найти невидимых
Свет	Найти предмет
Сон	Невидимость
Читать волшебство	Полёт
Читать языки	Свет, навеки
	Сети
	Тук-тук
	Читать мысли (ССЧ)

Третий круг	Четвёртый круг
Дыхание под водой	Буйный рост
Защита от беспорядка, десятифутовая	Замешательство
Защита от простых снарядов	Лесная засада
Зрение во тьме	Незримое око
Изменение времени	Очаровать чудовище
Молния	Превращение
Невидимость, десятифутовая	Проход сквозь измерения
Огненный шар	Снять проклятие
Снять чары	Сокрытие местности
Удержать личность	Стена огня или льда
Управляемый полёт	
Хрустальный шар	

Пятый круг	Шестой круг
Заколдованный горшочек	Воскрешение
Мгновенное перемещение	Движение воды
Наколдовать стихийника	Движение земли
Облако смерти	Задание
Поднять мёртвых	Заклятие смерти
Потеря разума	Защита от волшебства
Проход сквозь стену	Кукла колдуна
Размягчение-затвердение земли	Незримый слуга
Рост животных	Окаменение и наоборот
Связь с иным миром	Уничтожение
Сила мысли	Управление погодой
Стена из камня или железа	
Удержать чудовище	

Описания заклинаний

Полный список всех заклинаний, собранный в порядке азбуки. Заклинания, обращённые в беспорядок (указаны в скобках), могут быть использованы только священниками. Сокращение «Круг: К3/М2» означает что заклинанием может пользоваться клирик, которому доступен 3 круг заклинаний и маг, которому доступен 2 круг заклинаний.

Благословить (проклясть)

Круг: К2
Цель: игрок или персонаж судьи (вне боя)
Длительность: час

Заклинатель должен означить, обычное он использует или обратное.

- В случае благословения цель получает +1 к броскам удара, а если это не игрок, то ещё и воодушевляется, получая положительные поправки к соответствующим броскам.
- Проклятие имеет обратное влияние.

Буйный рост

Круг: М4
Дальность: 120 футов
Длительность: пока не снято

Трава на площади до 300 квадратных футов вырастает, превращаясь в непроходимую преграду. Заклинатель сам определяет очертания подверженного места. А если судья позволит, то площадь может быть 300 на 300 футов, то есть, целых 90000.

Волшебный замок

Круг: М2
Дальность: вблизи
Длительность: пока не снято

Похоже на “удержание прохода”, но не исчезает со временем. Существа с сопротивлением волшебству легко пробивают заклинание. Более того, чародей уровнем выше, как и любой, использовавший “тук-тук”, может пройти, но в этих случаях заклинание сохраняется.

Воображаемые силы

Круг: М2
Дальность: 240 футов
Длительность: пока не снято или не развеяно

Создаёт морок, видимый для всех. Он развеивается от касания, но может нанести невоображаемый урон, если жертва в него верит.

Воскрешение

Круг: М6
Дальность: касание
Длительность: мгновенно

Возвращает покойную душу к жизни, формируя новое тело. Убеждения сохраняются.

Говорить с животными

Круг: К2
Дальность: 30 футов
Длительность: час

Заклинатель может говорить с животными в пределах дальности. В зависимости от того, будет он вежливым или грубым, их ответ может быть от готовности помочь до нападения.

Говорить с травами

Круг: К4
Дальность: 30 футов
Длительность: час

Заклинатель может говорить с растениями. В частности, они будут выполнять все его приказы (например, расступиться).

Движение воды

Круг: М6
Дальность: 240 футов
Длительность: по-разному

Есть два способа использования заклинания:

- Уменьшение глубины озёр, рек, колодцев и прочего до половины обычной. Длится 10 ходов.
- Расступление вод не глубже 10 футов. Длится 6 ходов

Движение земли

Круг: М6
Дальность: 240 футов
Длительность: навсегда

Нельзя использовать под землёй. Двигает возвышения (например, холмы) со скоростью не более шести футов в минуту на протяжении часа.

Держать проход

Круг: М1
Дальность: на усмотрение судьи
Длительность: 2к6 ходов

Удерживает дверь или ворота до срока или снятия. Существа с волшебным сопротивлением могут пробиваться.

Дыхание под водой

Круг: М3
Дальность: 30 футов
Длительность: 2 часа

Позволяет дышать под водой до срока.

Задание

Круг: К5, М6
Дальность: 30 футов
Длительность: до завершения

Если цель не спасает бросок, заклинатель даёт поручение. В случае заклинателя цель умирает при отказе, а в случае священника — получает проклятие на усмотрение судьи. Судья же и решает, расценивать ли текущее поведение цели как пренебрежение заданием.

Заклятие смерти

Круг: М6
Дальность: 240 футов
Длительность: навсегда

В круге шириной 120 футов погибает до 2к8 существ с менее 7 HD.

Заколдованный горшочек

Круг: М5
Дальность: несколько разных
Длительность: неясная

Жизненные силы, разум и душа заклинателя перемещаются в предмет, вообще говоря, любой, но назовём его горшочком. Этот перенос имеет дальность в тридцать футов.

Оттуда он может вселяться в людей и существ на расстоянии 120 футов, не спасшихся броском. Вернуться можно когда

угодно, а если одержимое тело убито, возвращение случается само по себе. Если горшочек разбит, заклинание обрывается, а волшебник, если был внутри, умирает, а если умерло тело, то душа остаётся в горшочке (сохраняя возможность вселения). В прочих случаях можно вернуться из горшочка в тело в любое время, окончив действие чар.

Замешательство

Круг: М4
Дальность: 120 футов
Длительность: 2 часа

Приводит людей и чудовищ в замешательство, заставляя действовать без разбору обстоятельств. Каждые десять минут влияние может измениться и определяется броском 2к6:

Значение	Действия
2—5	Нападать на волшебника и его союзников
6—8	Стоять на месте, потому что сбиты с толку
9—12	Нападать друг на друга

Всего околдовывается 2к6 существ, и ещё по одному за каждый уровень чародея выше восьмого. Существа с тремя и ниже КУ подвергаются воздействию сразу же, а более могучие не только сопротивляются к4 минуты, но и получают возможность спастись броском, когда заклинание входит в силу, а затем каждые десять минут.

Защита от беспорядка (закона)

Круг: К1, М2
Дальность: на себя
Длительность: два часа (К), час (М)

- При защите от беспорядка появляется волшебное поле, от которого все броски ударов беспорядочных существ по заклинателю делаются с -1, а также он получает +1 к броскам для спасения от их козней.
- При защите от закона делается то же, но с законными существами.

Защита от беспорядка (закона), десятифутовая

Круг: К4, М3
Дальность: десятифутовый шар вокруг себя
Длительность: два часа

- Защита от беспорядка распространяется на всех в пределах дальности.
- То же верно и для защиты от закона.

Защита от волшебства

Круг: М6
Дальность: на себя
Длительность: два часа

Тонкий пузырь из волшебной силы окружает тебя, не пропуская никаких чар ни внутрь, ни наружу.

Защита от простых снарядов

Круг: М3
Дальность: 30 футов
Длительность: 2 часа

Цель становится неуязвима к небольшим снарядам, кроме волшебных. Влияет только на брошенные людьми и выпущенные из оружия.

Зрение во тьме

Круг: М3
Дальность: касание
Длительность: сутки

Цель бросает кубик, чтобы узнать, насколько далеко её глаза теперь пробивают тьму:

1—2	3—4	5—6
40 футов	50 футов	60 футов

Изменение времени

Круг: М3
Дальность: 240 футов
Длительность: 30 минут

Заклинатель выбирает, каким способом он читает это заклинание. В любом случае околдовывается круг толщиной 120 футов.

- В случае ускорения до 24 существ двигаются и сражается с удвоенной скоростью.
- В случае замедления до 24 существ, не спасшихся броском, двигаются и сражается с половиной скорости.

Исцелить (навести) болезнь

Круг: К3
Дальность: касание
Длительность: мгновенно

- При исцелении цель лечится от всех заболеваний, даже колдовских.
- При наведении цель начинает мучить недуг, выбранный судьёй.

Исцелить (нанести) лёгкие раны

Круг: К1
Дальность: касание
Длительность: мгновенно

- Исцеляется к6+1 ОУ.
- Наносится так же.

Исцелить (нанести) нешуточные раны

Круг: К4
Дальность: касание
Длительность: мгновенно

- Исцеляется 3к6+3 ОУ.
- Наносится так же.

Кукла колдуна

Круг: М6
Дальность: 240 футов
Длительность: час

Чародей создаёт морок в виде себя самого, и не только может говорить и показывать от лица обманки, но и все чары выглядят так, будто наводятся этим изображением.

Лесная засада

Круг: М4
Дальность: 240 футов
Длительность: до снятия или развеивания

До ста существ размером с человека принимают личину безобидных деревьев, да такую правдоподобную, что и кто проходит через “лес”, ничего не заметит.

Мгновенное перемещение

Круг: М5
Дальность: касание
Длительность: мгновенно

Позволяет переместить себя или кого ещё в известное тебе место. Вероятность успеха зависит от того, насколько ты знаком с местом назначения:

- Никогда не видел на самом деле (а только на картах и картинах): 25%.
- Видел, но не изучил внимательно — будет вероятность провала 20%, с равным шансом отправляющего цель на к10*10 футов выше или ниже. Отправка в твёрдый предмет вызовет смерть, а в воздух — падение.
- Знаком или внимательно изучил — вероятность провала будет всего 5%, и цель отправится на к4*10 футов в одном случае ниже против пяти, когда выше.

Молния

Круг: М3
Дальность: 60 футов
Длительность: мгновенно

Молния имеет длину в шестьдесят футов и ширину почти в десять. Все, кого она задевает, получают число кубиков урона, равное уровню заклинателя, а бросок спасает только от половины. Она никогда не бывает короче шестидесяти футов, даже если была отражена и может задеть непредвиденную цель.

Найти беспорядок (закон)

Круг: К1, М2.
Дальность, 120 футов (К), 60 футов (М)
Длительность: час (К), 20 минут (М)

- При поиске беспорядка заклинатель чует его порождения, а также существ, которые им околдованы или чьи мысли он занимает. Важно, что сам по себе яд не является злым, поэтому он не распознаётся.
- Закон ищется так же.

Найти ловушки

Круг: К2
Дальность: 30 футов
Длительность: 2 хода

Находятся как волшебные, так и обычные ловушки.

Найти невидимых

Круг: М2
Дальность: 10 футов за уровень чародея
Длительность: час

Взору чародея доступны невидимые существа и предметы.

Найти предмет

Круг: К3, М2
Дальность: 90 футов (К), 60 футов и ещё 10 за уровень (М)
Длительность: число минут по уровню

Это заклинание показывает направление (по прямой) до описанного заклинателем предмета или места. Описывать можно как широко (например, ступени, золото и т. д.), так и узко, но важно, чтобы заклинатель хоть раз в жизни видел что-то, подходящее под описание.

Найти чары

Круг: К1, М1
Дальность: 60 футов
Длительность: 20 минут

Заклинатель отличает от обычных заколдованных людей, места и предметы, а также видит наложенные зачарования. Это заклинание полезно, например, чтобы отличить волшебный предмет или тайное колдовство.

Наколдовать стихийника

Круг: М5
Дальность: 240 футов
Длительность: до снятия чар

Призывается воплощение стихии из своего родного мира, оно имеет 16 КУ и подчиняется всем приказам заклинателя. Нельзя призывать одну стихию дважды в день. А ещё есть большая опасность: стоит хоть на мгновение отвлечься (или быть отвлечённым), и стихийник сорвётся с цепи и впадёт в бешенство, нападая на весх вокруг.

Невидимость

Круг: М2
Дальность: 240 футов
Длительность: до снятия или до того, как цель ударит

Цель — личность или предмет — становится невидимой, пока не ударит. Её саму бить нельзя, если не знать хотя бы примерного расположения, а в последнем случае к броскам ударов применяется поправка в размере -4.

Невидимость, десятифутовая

Круг: М3
Дальность: 240 футов
Длительность: до снятия или до того, как цель ударит

Цель не только становится невидимой, но и производит невидимость на область шара толщиной в двадцать футов вокруг себя.

Незримое око

Круг: М4
Дальность: 240 футов
Длительность: час

Незримое око не может быть дальше 240 футов от чародея. Летает оно на 120 футов в ход.

Незримый слуга

Круг: М6
Дальность: рядом с чародеем
Длительность: до выполнения задания

Призывается невидимый слуга с 8 КУ. Он выполнит любую задачу вне зависимости от объёма работ и расстояния путешествия. Снятие чар ему не вредит, необходимо убить его, чтобы остановить.

Обезвредить яд

Круг: К4
Дальность: на усмотрение судьи
Длительность: 10 минут

Да, яд обезвреживается. Но мёртвых к жизни так не вернуть.

Облако смерти

Круг: М5
Дальность: вблизи
Длительность: час

Из ниоткуда возникают смрадные и отравленные пары, создавая облако тридцати футов в поперечнике. Оно летит от заклинателя со скоростью 6 футов в минуту, но ветры могут повлиять на это или вовсе развеять облако. Тяжёлое от ядовитых веществ, оно не взлетает вверх, но опускается по лестницам и в ямы. Существа с более 5 КУ не подвержены этой отраве.

Огненный шар

Круг: М3
Дальность: 240 футов
Длительность: мгновенно

Огненный снаряд слетает с рук чародея, чтобы жарить подобно плавильной печи. Взрыв его имеет 40 футов в поперечнике, а урона наносит столько кубиков, каков уровень чародея. Более того, бросок спасает только от половины урона.

Окаменение и наоборот

Круг: М6
Дальность: 120 футов
Длительность: до использования наоборот

Превращает живое существо в каменный истукан или наоборот. В первом случае можно спастись броском.

Очаровать личность

Круг: М1
Дальность: 120 футов
Длительность: до снятия

Подвержены любые двуногие не больше человека (например, гоблины и гаёвки). Если цель не спасается броском, она попадает под влияние чародея.

Очаровать чудовище

Круг: М4
Дальность: 60 футов
Длительность: до снятия

Работает как “очаровать личность”, но околдовывает чудовищ (численностью до 3к6 и с КУ ниже трёх).

Очистить (испортить) еду и напитки

Круг: К1
Дальность: вблизи/касание
Длительность: мгновенно

- Если выбрать очищение, от яда и прочих неприятных составляющих освобождается еда и вода на дюжину человек (или меньше)
- Если выбрать порчу, то же становится отравленным и испорченным.

Поднять мёртвого

Круг: К5
Дальность: в пределах зрения
Длительность: по-разному

Позволяет поднять мёртвого, если он не лежал слишком долго. Обычно предел составляет 4 дня, но за каждый уровень священника выше восьмого увеличивается ещё на 4. Слабый телом может не пережить возвращения, и даже самым сильным понадобится две недели отдыха, чтобы вернуть силы. Таким образом можно воскрешать только те расы, которые можно выбрать при создании персонажа.

Полёт

Круг: М2
Дальность: 20 футов за уровень
Длительность: 10 минут за уровень

Позволяет летать вверх-вниз, но не более. Для перемещения в других направлениях придётся отталкиваться или подтягиваться.

Скорость полёта вверх-вниз составляет 6 футов в минуту (60 в ход), но если разница в высоте с начальной точкой (как вверх, так и вниз) превышает дальность, заклинание перестаёт работать.

Потеря разума

Круг: М5
Дальность: 240 футов
Длительность: до снятия

Влияет только на чародеев. Для спасения от этого заклинания бросок делается с поправкой в -4, а при провале делает цель слабоумной.

Превращение

Круг: М4
Дальность: по-разному
Длительность: по-разному

Используется двумя способами

- Заклинатель принимает обличье любого предмета или существа, получая все соответствующие приспособления (например, крылья для полёта), но не очки ударов и не боевые способности. Впрочем, разряд доспеха может быть получен, если его природа в бронированности существа. Сотворённое таким образом длится час, да ещё час за каждый уровень чародея.
- Другой способ состоит в превращении кого-то другого в некоторое существо (например, дракона, садовую улитку, лягушку или тритона). Цель получает все способности, но сохраняет свой разум и очки ударов. Сотворённое таким образом имеет дальность в 60 футов и не развеивается со временем.

Превращение палок в змей

Круг: К4
Дальность: 120 футов
Длительность: час

До 2к8 обычных палок превращается в змей, каждая в половине случаев ядовитая независимо от остальных. Змеи слушаются заклинателя, но при окончании чар или смерти превращаются вновь в палки.

Проход сквозь измерения

Круг: М4
Дальность: 10 футов заклинания, 360 футов перемещения
Длительность: мгновенно

Ослабленное заклинание мгновенного перемещения. Но зато не даёт сбоев и доставляет любой предмет или существо в место назначения в пределах дальности.

Проход сквозь стену

Круг: М5
Дальность: 30 футов
Длительность: 30 минут

Создаёт проход в стене. Длина его до 10 футов, а прочие измерения в самый раз для обычного человека.

Размягчение-затвердение земли

Круг: М5
Дальность: 120 футов
Длительность: 3к6 дней или до использования наоборот

Превращает камень (или любой другой вид земли) в топь или топь в твёрдый камень. Подвержена местность в 300 на 300 футов, топь замедляет движение в десять раз.

Рой

Круг: К5
Дальность: 480 футов
Длительность: сутки

Работает только на открытом воздухе. Собирается рой размером где-то 400 квадратных футов (20 на 20 с соответствующей высотой), подчиняющийся заклинателю. Любой с 2 или менее КУ, настигнутый роем, бежит в ужасе (бросок не спасёт).

Рост животных

Круг: М5
Дальность: 120 футов
Длительность: 2 часа

До к6 обычных существ вырастает до огромного размера, и их боевые силы увеличиваются соответственно.

Свет (тьма)

Круг: К1, М1
Дальность: 120 футов
Длительность: 2 часа (К), 10 минут за уровень сверх часа (М)

- Свет наделяет предмет или личность сиянием, пробивающим до 20 футов темноты и соизмеримым по яркости со светочем.
- Тьма создаёт область волшебной, сравнимой с безлунной ночью, непробиваемой темноты в круге поперечником в сорок футов.

Свет (тьма), навеки

Круг: К3, М2.
Дальность: 120 футов.
Длительность: до снятия

Работает подобно заклинанию “свет (тьма)”.

Связь

Круг: К5
Дальность: на себя
Длительность: 3 вопроса

Высшие силы отвечают на три любых вопроса. Не то чтобы им было так много дела до простых смертных, так что стоит ограничить применение одним разом в неделю. Но судья может разрешить раз в год использовать это заклинание с удвоенной силой, задавая шесть вопросов.

Связь с иным миром

Круг: М5
Дальность: нет
Длительность: по-разному

Заклинатель просит ответов у внешних миров, сил и существ, чтобы получить положительные или отрицательные ответы на свои вопросы. Что ему ответят — зависит от того, как глубоко он готов зайти. Каждый раз судья бросает к20.

Мир*	Безумие**	Верные ответы	Неверные ответы***
1	1—2	3—11	12—20
2	1—4	4—13	14—20
3	1—6	7—16	16—20
4	1—8	9—17	18—20
5	1—10	11—18	19—20
6	1—12	13—19	20

*отражает “глубину” мира, а также соответствует числу вопросов.
**временное безумие: соответствует по числу недель глубине мира
***отражает вероятность неверного толкования знаков

Сети

Круг: М2
Дальность: 30 футов
Длительность: 8 часов

Подобные толстой паутине липкие сети покрывают место до 10 на 10 на 20 футов. Пробраться через такую преграду сложно: нужен целый ход со светочем и мечом (или пламенным мечом), два хода существа больше лошади или три-четыре (а то и больше, на усмотрение судьи) хода человека.

Сила мысли

Круг: М5
Дальность: 120 футов
Длительность: час

Можно двигать предметы. 20 фунтов за уровень чародея.

Снять проклятие

Круг: К3, М4
Дальность: вблизи/касание
Длительность: мгновенно

Удаляет одно проклятие с цели.

Снять чары

Круг: М3
Дальность: 120 футов
Длительность: 10 минут

Полностью уничтожает большинство заклинаний и зачарований.

Судьи по-разному определяют, удалось использовать заклинание или нет. Например, можно делать так, чтобы вероятность снять заклинание другого волшебника была равна отношению ваших уровней.

Таким образом, если чародей 6 уровня снимает заклинание чародея 12, то вероятность будет половинная. А если наоборот, то чары точно будут развеяны, ведь вероятность больше единицы.

Снять чары беспорядка (закона)

Круг: К5
Дальность: 30 футов
Длительность: 10 минут

- Снятие чар беспорядка работает как “снятие чар”, но только на заклинания, предметы и последователей беспорядка. Впрочем, можно разрушать и послания беспорядка (возможно, включая жуткие сны или сверхъестественных чудовищ).
- Снятие чар закона работает как снятие чар беспорядка, но наоборот.

Создание еды и напитков

Круг: К5
Дальность: вблизи
Длительность: мгновенно

Появляется простая еда и вода на один день для 24 человек. Считается, что лошади этой воды пьют столько же, сколько люди.

Сокрытие местности

Круг: М4
Дальность: 240 футов
Длительность: до касания врагом или снятия

Внешний вид местности меняется. Например, холм может стать невидимым или быть заменённым на на самом деле не существующий лес.

Сон

Круг: М1
Дальность: 240 футов
Длительность: на усмотрение судьи

Существа проваливаются в волшебную дрёму (бросок не спасёт). Число зависит от костей ударов:

HD жертв	Сколько подвержено
до 1	2к6+3
от 1+ до 2+	2к6
от 3 до 4+1	к6

Стена из камня или железа

Круг: М5
Дальность: 60 футов
Длительность: навсегда (каменная) или на 2 часа (железная)

- Стена из камня два фута толщиной и имеет площадь поверхности в 1000 футов.

- Стен из железа три фута толщиной и имеет площадь поверхности в 500 футов.

Стена огня или льда

Круг: М4
Дальность: 60 футов
Длительность: пока не отвлечёшься

- Стена огня горит, пока внимания заклинателя обращено только на неё. Она непрозрачна, а для существ с 3 и менее КУ ещё и непроходима. Прочие же, проходя, получают к6 урона (неупокоенные — вдвое больше), от которого не спасает бросок. Высота стены всегда 20 футов, а очертания могут быть такие: прямая в 60 футов, круговая 30 футов в поперечнике.
- Стена льда, кроме вещества, отличается от стены огня тремя вещами: рядом с ней не работают чары пламени, а проходя через стену, её пробивают, причём удвоенный урон получают не неупокоенные, а огненные существа.

Тук-тук

Круг: М2
Дальность: 60 футов
Длительность: мгновенно

Открывает все двери, ворота и прочие проходы в пределах дальности, включая удерживаемые волшебством.

Удержать личность

Круг: К2, М3
Дальность: 180 футов (К), 120 футов (М)
Длительность: 90 минут (К), 10 минут за уровень сверх часа (М)

Обездвиживает к4 личностей не больше человека (бросок может спасти) или одну, но в последнем случае она получает -2 к броску для спасения.

Удержать чудовище

Круг: М5
Дальность: 120 футов
Длительность: 10 минут за уровень сверх часа

Обездвиживает к4 чудовищ (бросок может спасти) или одно, но в последнем случае оно получает -2 к броску для спасения.

Уничтожение

Круг: М6
Дальность: 60 футов
Длительность: навеки

Выбранный предмет (например, дверь, крестьянин или истукан) обращается в пыль. Волшебные предметы не исчезают, а живые существа могут спастись броском. Но это заклинание нельзя “снять”.

Управление погодой

Круг: М6
Дальность: на усмотрение судьи
Длительность: на усмотрение судьи

Можно начинать или оканчивать дожди и ураганы, страшные заморозки и палящее тепло. Можно очищать небо или нагонят облака.

Управляемый полёт

Круг: М3
Дальность: касание
Длительность: ход за уровень сверх к6 ходов

Скорость полёта составляет 120 футов за боевой круг. Судья не сообщает игроку выпавшее значение на кубике, определяющем длительность.

Хрустальный шар

Круг: М3
Дальность: 60 футов
Длительность: 2 часа

Заклинание ограничивается футом камня или тонким слоем свинца.

- Если выбрать дальнослышание, можно слышать сквозь стены без помех.
- Если выбрать дальновидение, можно видеть сквозь стены без помех.

Читать волшебство

Круг: М1
Дальность: на себя
Длительность: 2 свитка или иных надписи

Позволяет читать волшебные свитки и надписи на предметах. По-другому их не прочитать.

Читать мысли (ССЧ)

Круг: М2
Дальность: 60 футов
Длительность: 2 часа

Заклинатель может видеть мысли других существ. Два фута камня или тонкий слой свинца блокируют заклинание.

Читать языки

Круг: М1
Дальность: как далеко буквы различишь
Длительность: 1—2 прочтения

Позволяет читать дорожные знаки, предписания и прочие записи, выполненные на малознакомом или вовсе неизвестном языке. Особенно полезно для карт сокровищ.